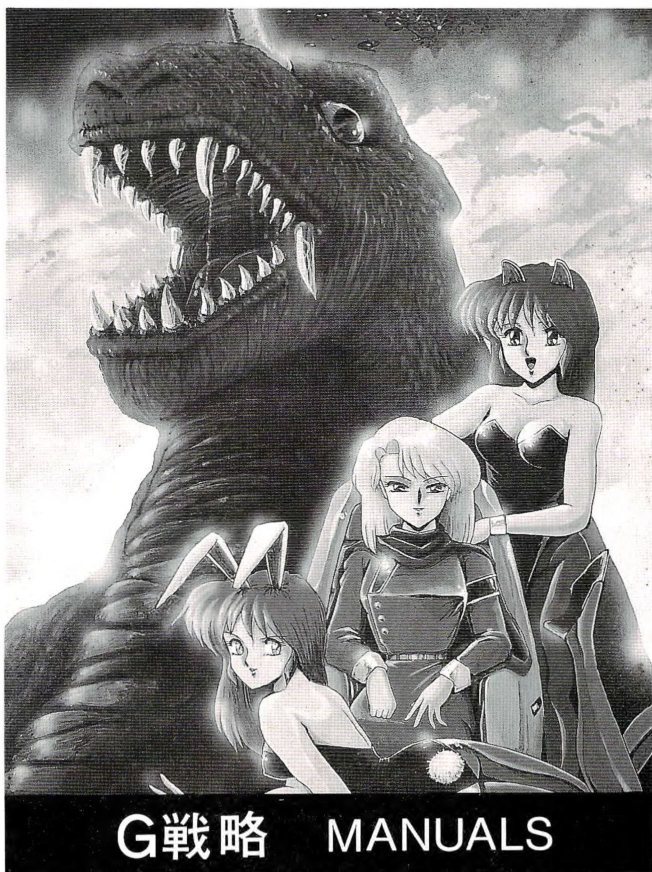
G戦略

SE. ADULTS. L.G.
アダルト・シミュレーション

操作マニュアル



G戦略　MANUALS

GREAT

G 戦略

PC98V以上／286 or PC88SR以上

初めに

このゲームは、対コンピューター型のアダルト SF･SLG です。あなたはDrセリザワ側として、日本帝国の首都を攻略してください。

HOW TO START

ゲームの初めに、もしくはオートスタートのしかた

PC88版

コンピューター本体のモードをＶ２モードにして、立ち上げてください。ドライブ１に DISK.A を、ドライブ２にシステム DISK を（システム DISK は下記の方法でバックアップ出来ます。ひんぱんに読み書きしますので出来るだけ、コピーしてお使い下さい）セットして立ち上げてください。

PC88版システム DISK のバックップ方法

５インチ２Ｄのブランク DISK を、ドライブ２に入れ、DISK.D をドライブ１に入れ、立ち上げてください。プログラムが立ち上がったら画面上の指示に従って、DISK.D をドライブ１から抜いて、必ずプロテクトシールを貼ったシステム DISK を入れリターンキーをおして下さい。自動的に DISK の初期化と、バックアップを始めます。終了メッセージが出たら、画面上のメッセージに添って、フロッピーを抜いてください。

PC98版

コンピューター本体の本体ディップスイッチを、ゲームを立ち上げようとする、ドライブがＡ・Ｂになるようにセットしてください。ハード DISK をお使いの方は、ディップスイッチでシステムより切り離してから起動してください。(誤動作の恐れが有ります)ドライブＡに DISK.A をドライブＢに DISK.B（DISK.B は下記の方法でバックアップ出来ます。本体メモリーが640K以下の方はひんぱんに読み書きしますので出来るだけ、コピーしてお使い下さい）をセットして立ち上げてください。

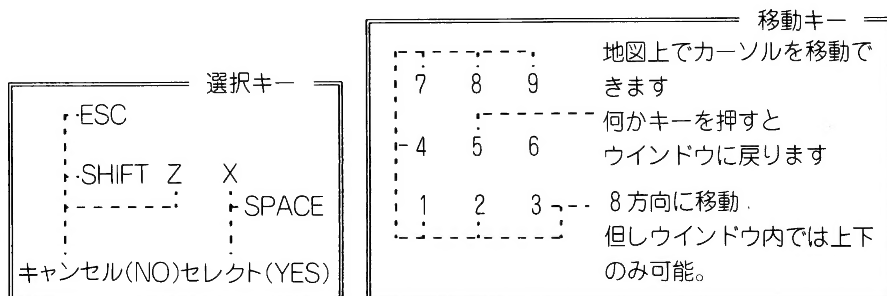
PC98版 DISK.B のバックアップ方法

５インチ２HDのブランク DISK を、ドライブＢに入れ、必ずプロテクトシールを貼った DISK.B をドライブＡに入れ、立ち上げてください。プログラムが立ち上がったら画面上の指示に従って、リターンキーをおして下さい。自動的に DISK の初期化と、バックアップを始めます。終了メッセージが出たら、画面上のメッセージに添って、フロッピーを抜いてください。

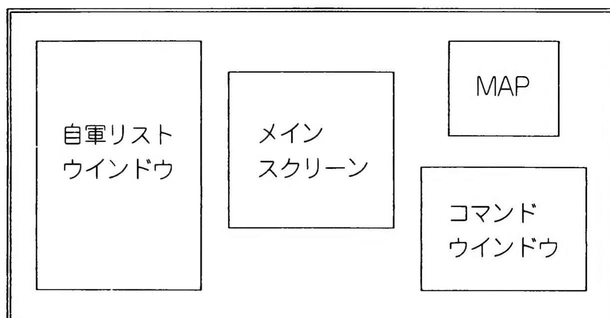
ご注意！

このゲームは、アナログモニター専用です。デジタルモニターでは正常な色が表示されません。
ゲームプレイ中のDISKは、絶えず読み込み又は書き込みを行っています。特別な指示のないかぎりDISKをドライブより取り出さないでください。
98版はサウンドボードに対応していますが、純正品以外は動作を保証できません。また本対クロックを上げ過ぎると動作不良を起こす恐れがあります。ご注意ください。

キー操作 PC88 or PC98



ゲーム時スクリーン PC88 or PC98



ゲームの遊び方

オープニング

ESCキーを押すと、キャンセルされてゲームを開始します。ご覧になりたい方はそのまま何も押さないで下さい。

ゲーム

最初にデーターをロードするか聞いてきますので、前回の続きをする方は、データーをロードするを選んでください。
ゲームにおいて勝利条件を満たすと、イベントが実行されます。詳しくはゲームの〈勝敗条件〉、〈ウインドウ〉をお読み下さい。

イベント

スペースキーを押すと早送りされます。終了時に修理、補給が行われます。〈生産〉をお読みください。

各種表示

戦局の表示

現在のターン数：００１
帝国残存基地数：００６
帝国軍ユニット：０３２
自軍ユニット　：０２５

現在が何ターン目かを現します。２５５になれば自軍の負けです。

これが０になれば勝ちです。

基地以外の敵の数を現しています。

仮装要塞タンカーを含めた自軍の数を現わします。

現在の状態

仮装要塞タンカー
移動力　００３
攻撃力　０５０
耐久値　２５０
防御力　０２０
移動終了　攻撃終了
航空兵器　活動中

■ユニットの名前が表示されます。

■基本的な移動力が表示されます。ユニットの活動範囲によって変化します。

■そのユニットの攻撃力。

■この数値が０になると破壊されます。

■敵からの攻撃を弱めます。

■そのターンの攻撃が終っていることを、現します。

■そのターンの移動が終っていることを、現します。

■そのユニットが搭載中かどうかを現します。

■そのユニットの活動範囲を現します。詳しくは〈兵器活動範囲〉をご覧下さい。

搭載物

搭載物とは、その時点で、仮装要塞タンカー内に格納されている物です。自軍リストウインドウ上では名前が赤で表示されます。
搭載中の物には、攻撃を受けません。弱ったユニットをターン終了までまもる事ができます。

搭載物の発進方法

発進させたい物に自軍リストウインドウのカーソル（黒いバー）を、合わせてコマンドウインドウの移動を行なって下さい。
（注意、発進したターンでは、発進後の移動、攻撃出来ません。次のターンからは攻撃、移動が可能になります。）

搭載物の格納方法

格納したい物に自軍リストウインドウのカーソル（黒いバー）を、合わせてコマンドウインドウの移動を、仮装要塞タンカーのユニットの上に向けて行なって下さい。
（注意、収納したターンでは、再発進は出来ません。次のターンからは、発進が可能になります。）

ウインドウ

コマンドウインドウ（移動キーの上下（2/8）のみ可能です。選択キーのキャンセルで自軍リストウインドウに制御が移ります。）

移　　動：現在セレクトしている、ユニットの移動範囲が表示されます。移動キーで移動先を選び、決定キーのセレクトで決定します。そのターン内では１ユニットにつき、１度しか行なえません。

戦　　闘：現在セレクトしている、ユニットの攻撃範囲が表示されます。移動キーで攻撃先を選び、決定キーのセレクトで決定します。そのターン内では１ユニットにつき、１度しか行なえません。

ANIME：戦闘時のアニメーションを停止します。

B G M：ゲーム中のBGMの停止及び、曲の変更を行います。

ロ ー ド：１～６のバンクからゲームデーターを読み込みます。

セ ー ブ：１～６のバンクにゲームデーターを書き込みます。ドライブB（88版はドライブ２）へデータを保存しますので必ず、プロテクトシールを貼らないで下さい。

戦局の表示：ターン、敵の残存数、自軍の残存数など、ゲームの戦局を表示します。詳しくは〈各種表示〉をお読み下さい。決定キーのセレクトで抜けます。

現在の状態：現在セレクトしている、ユニットの移動力、攻撃力、耐久値、防御力、などを表示します。詳しくは〈各種表示〉をお読み下さい。決定キーのセレクトで抜けます。

ターン終了：コンピューターに、自軍の行動が終了したことを宣言します。自軍の移動、戦闘等が終っていなくても、敵のターンに移ります。ご注意下さい。

自軍リストウインドウ

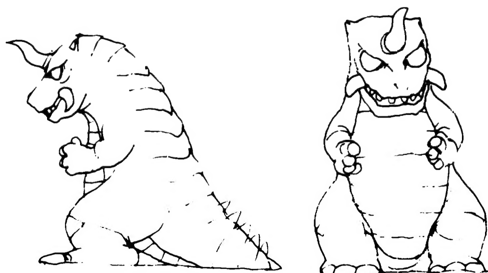
移動キーの上下（2/8）のみ可能です。この時、選択バー（黒い場所）の箇所の自軍のユニットがコマンドウインドウの位置に現在の状態と同じ様に表示されます。このウインドウからは選択キーのキャンセルで、コマンドウインドウに制御が移ります。

リスト上で名前が赤で表示中の物

仮装要塞タンカーに搭載中の物です。詳しくは〈搭載物〉をお読み下さい。

NO UNIT

現在そのユニットには、敵軍に破壊された等の理由で何も登録されていない事を現しています。



兵器活動範囲

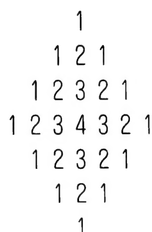
航空兵器：MAP 上に、黒で表示されている所以外は、すべて活動できます。

地上兵器：MAP 上に、茶色で表示されている所は、すべて移動できます。ただし川を渡るのに、2 倍の移動能力を消費します。

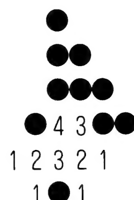
水陸両用：MAP 上に、黒色で表示されている所以外は、すべて移動できます。ただし川や海を渡るのに、2 倍の移動能力を消費します。

移動攻撃範囲の計算

能力が 3 の場合 3 ＋ 1 の 4 を中心に周囲に何もない場合は、右の様に計算されます。

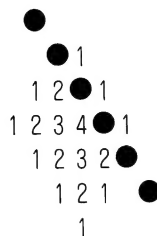


能力が 3 の場合 3 ＋ 1 の 4 を中心に周囲に敵や障害物が有る場合は、右の様に計算されます。



●障害物

能力が 3 の場合 3 ＋ 1 の 4 を中心に周囲に川や海が有る場合は、右の様に計算されます。



●障害物（かわ&海）

生　産

その面で破壊した帝国ユニットに比例した、生産機材が入手されます。

現在の要塞タンカー搭載状況
護衛　円盤：０１６
ガーゴイル：００３
前回戦闘により拾得した機材により、
生産可能な搭載物数
護衛　円盤：００４
ガーゴイル：００１
搭載可能数は００１です
護衛　円盤：０００
ガーゴイル：０００
８◁▷２で生産量を調整して下さい。
（スペースで決定）

■マップに展開されている、ユニットは自動的に、搭載され搭載数に加算されます。

■単体で生産できる数の上限、両方の種類を生産する場合、円盤とガーゴイルの生産比は1/4の関係になる。

■要塞タンカーに、新たに搭載可能な数。

■８or２で生産量が変化します。キャンセルで両方の数字が００にリセットされます。セレクトで決定されます。

ゲームの勝敗条件

勝利条件

その面の全ての日本帝国軍基地を破壊することです。

敗北条件

帝国軍基地攻略に２５５ターン以上かけた場合。
自軍の母艦である仮装要塞タンカーが破壊された場合。

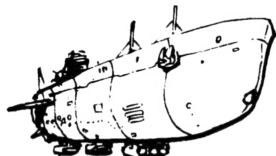
ユニット

Dr.セリザワ側ユニット（自軍）

仮装要塞タンカー

全長500mにも及ぶ巨大なタンカーに偽装した、空中機動母艦。多数の兵器と、巨大生体兵器ガーゴイル、護衛円盤を搭載し、反動力システムで空中を移動する。注、ヤ○トでは無い。

移動力４　攻撃指数50　耐久値250　攻撃範囲２　航空兵器



生体兵器ガーゴイル

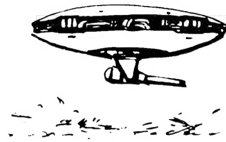
全長60m座高20m体重40tにも及ぶ巨大生体兵器。口から火炎を吐きそのパワーはゴ○ラの放射能火炎に匹敵する。

移動力３　攻撃指数40　耐久数100　攻撃範囲１　陸上兵器



高機動　護衛円盤

直径10mの反動力を利用した円盤型戦闘機。下部に１門の荷電子粒子砲搭載、多数のバーニアによる高機動が可能。移動力５　攻撃指数30　編成数40　攻撃範囲１　航空兵器



日本帝国軍ユニット（敵軍）

日本帝国軍基地

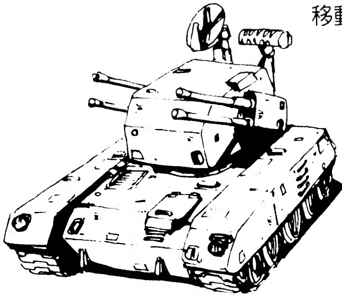
大型荷電子ビーム砲などを配備された、軍事基地。ひょっとすると落とし穴や、高圧電線フェンスが張ってあるかもしれない。

移動力０　攻撃指数40　防御力150　攻撃範囲３　攻撃目標

91式重対空戦車

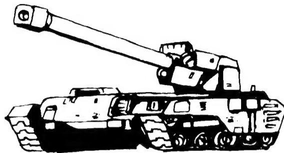
４門のバルカン砲を装備、レーダーより的確に玉をばらまくことが可能。

移動力３　攻撃指数20　編成数50　攻撃範囲１　陸上兵器



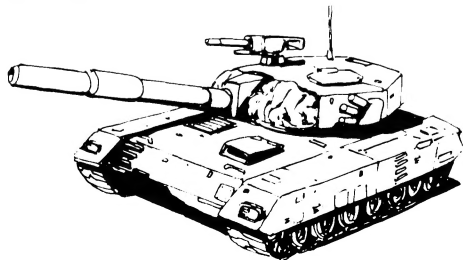
94式自走粒弾砲

旧式化した88式重戦車のボデーを流用し、大口径粒弾砲を搭載したもの。乗り心地は最悪との噂あり。　移動力３　攻撃指数30　編成数40　攻撃範囲１　陸上兵器



95式重戦車

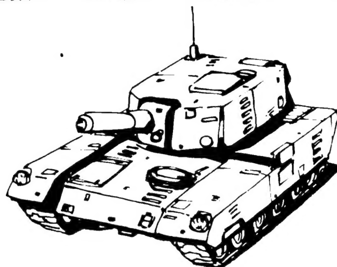
旧式化した88式重戦車の後がまとして製作された。その多重コーテングされたボデーは近距離からの大口径砲の砲弾も跳ね返すと言われる。しかし石に乗り上げ故障したとの噂もある。　移動力３　攻撃指数25　編成数40　攻撃範囲１　陸上兵器



90式高速戦車

95式の移動力を強化しようとの指向で製作された。しかし、装甲や武装を軽減化してまで強化しようとした。肝心の移動力はそれほど伸びず、どこが高速だとの陰口が絶えない。

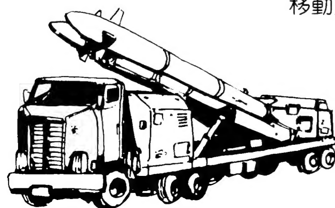
移動力４　攻撃指数20　編成数30　攻撃範囲１　陸上兵器



自走重ミサイル車

国産の大型ミサイルＨ４を２機搭載したミサイル車。これが通ったあとにはあまりの重さに道路が陥没し、一般車が通れないとの噂がある。

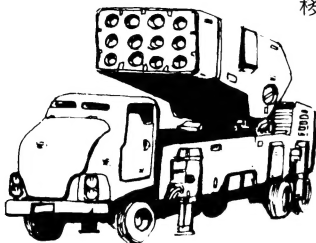
移動力２　攻撃指数30　編成数30　攻撃範囲３　陸上兵器



多連装ミサイル車

■■26式ミサイルを多数搭載したミサイル車両。しかし14次総演習時に荒れ地が走れない欠点が指定され、現在４Ｄに改装中と噂されている。

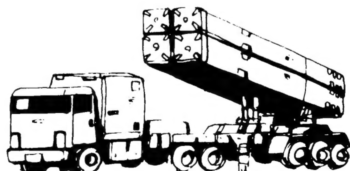
移動力３　攻撃指数30　編成数30　攻撃範囲１　陸上兵器



４連装ミサイル車

まさに汎用の名にふさわしい、攻撃力、移動力を兼ねそろえた、ミサイル車。燃費もいいので補給が滞りぎみな山岳地帯でも多用されている。

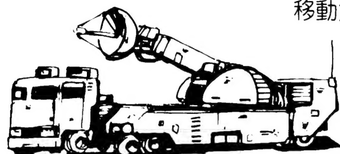
移動力３　攻撃指数30　編成数30　攻撃範囲２　陸上兵器



メーザー車

帝国空軍が最近開発に成功した、光線兵器を装備した初めての戦闘車両。始めは航空機への搭載のために開発されたが、そのあまりの重さのため急きょ陸上兵器として、配備されたというイワク付きの兵器。

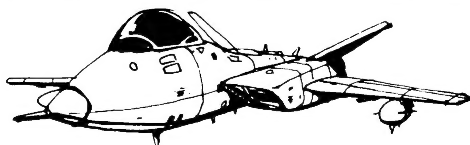
移動力 2　攻撃指数50　編成数30　攻撃範囲 4　陸上兵器



要撃戦闘機F 15V

かって帝国の航空兵力の60%をしめた、舶来戦闘機。F 16と同じくその燃費の悪さは、凶悪の一言で表せられる。第 5 次オイルショック以来帝国の重荷と化しつつある。

移動力 6　攻撃指数25　編成数40　攻撃範囲 1　航空兵器



要撃戦闘機F 16J

そろそろ旧式化しつつある、舶来物の要撃戦闘機。その燃費の悪さはGNP10パーセント枠を換えさせる原動力になりつつある。

移動力 6　攻撃指数20　編成数40　攻撃範囲 1　航空兵器

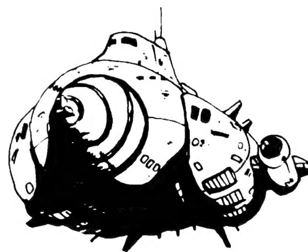


攻撃ヘリOH－6

某ブルーサンダーの系列を受け継ぐ。その高速巡航性能は戦闘機と比べても見劣りしない。

移動力 5　攻撃指数20　編成数50　攻撃範囲 1　航空兵器





機動要塞スーパーZ

重機動要塞Sシリーズタイプ A－Y に続く、最新バージョンである。その機動性、武装とも、シリーズ最高峰を極めている。某ゴジラを撃退したタイプXの1.5倍の攻撃力を誇る。

移動力 5　攻撃指数50　防御力100　攻撃範囲 2　航空兵器

製作STAFF	原案・原作：KOUJI.S	プログラム	：KOUJI.S
	CG&アニメーション		：MAS
	MAP	：YAMADA	：KOUJI.S
	ミュージック&同プログラム		：夏待夢

ユーザーサポート　TEL 0829（24）7121
土日祭日は、お休みです。
月曜日～金曜日　AM11:00～PM6:30迄

〒566大阪市浪速区塩草3丁目3－26池永ビル　株式会社グレイト

GREAT グレイト株式会社

大阪市浪速区塩草3丁目3-26　〒556　☎(06)561-2211(池永ビル)